



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *NUMBERED HEAD TOGETHER* BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA  
UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV  
SD JATISARI NALUMSARI JEPARA**

Oleh  
**ISNAINI ROSIDA AZIS**  
**NIM 201333196**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTASS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2016/2017**



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *NUMBERED HEAD  
TOGETHER* BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA  
UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV  
SD JATISARI NALUMSARI JEPARA**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi  
Pendidika Guru Sekolah Dasar**

Oleh

**ISNAINI ROSIDA AZIS  
NIM 201333196**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTASS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2016/2017**

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

Niat adalah ukuran dalam menilai benarnya suatu perbuatan, oleh karenanya, ketika niatnya benar, maka perbuatan itu benar, dan jika niatnya buruk, maka perbuatan itu buruk. (Imam An Nawawi)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Abdul Azis dan Ibu Mujtahidah yang selalu mendo'akan, menyanyangi, dan memotivasi.
2. Kakak Farida Azza Wakhidah dan Adik Tasya Nuzulul Rohmah yang selalu memberikan semangat tanpa putus asa.
3. Keluarga besar bani H. Abdul Qodhir yang selalu memberikan do'a dan semangat tanpa putus asa.
4. Keluarga besar bani H. Abu Badri yang selalu memberikan do'a, semangat, dan dukungan.
5. Sahabat-sahabat Munadhirotun Naimah, Nur Hidayah, Novik Winarti, dan Aji Handayani serta teman-teman PGSD kelas D angkatan 2013 yang selalu mendukung dan memberikan semangat.

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Jatisari Nalumsari Jepara” oleh Isnaini Rosida Azis NIM 2013 33 196 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini telah diperiksa dan disetujui dosen pembimbing untuk diuji.

Kudus, 2017

**Dosen Pembimbing I**



**Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd.**

**NIDN. 0607016201**

**Dosen Pembimbing II**



**Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.**

**NIDN. 0619128801**

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD FKIP UMK



**Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd.**

**NIDN. 0631108401**

## LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Isnaini Rosida Azis (NIM 201333196) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 19 Agustus 2017 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.


Kudus, Agustus 2017

Tim Penguji,




Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd.  
NIDN. 0607016201

(Ketua)




Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0619128801

(Sekretaris)



Erik Aditia Ismava, S.Pd., M.A.  
NIDN. 0623038604

(Anggota)



Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0631108401

(Anggota)

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.  
NIDN. 0019126201



## PRAKATA

Peneliti mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat, taufik, hidayah, dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Jatisari Nalumsari Jepara” yang dilakukan pada semester II tahun ajaran 2016/2017. Skripsi ini disusun guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Peneliti dalam menyusun skripsi ini bahwa tanpa bantuan, motivasi, bimbingan, dan dorongan dari semua pihak, peneliti tidak mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada piha-pihak berikut.

1. Dr. Suparno, S.H., M.S., Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
4. Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd., sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, dukungan, serta mengarahkan peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

5. Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
6. Gunardi, S.Pd., SD., Kepala Sekolah SD Jatisari Nalumsari Jepara yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian.
7. Sapari, S.Pd., SD., guru kelas IV SD Jatisari Nalumsari Jepara yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
8. Siswa siswi kelas IV SD Jatisari Nalumsari Jepara yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Semua dosen Program Studi PGSD FKIP UMK yang telah mendidik dan memberikan pengajaran kepada peneliti hingga selesainya tugas.
10. Teman-teman PGSD FKIP UMK dan semua pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT.

Kudus, 2017



Isnaini Rosida Azis  
NIM 201333196



## ABSTRACT

**Azis, Rosida Isnaini.** 2017. *The Implementation of the Learning Numbered Head Together of Model with Media of Snake Ladder Game to Improve the Students' Achievement of Social Studies of the Fourth Grade of SD Jatisari Nalumsari Jepara.* Elementary School Teacher Education, Teacher Training and Education Faculty, Muria Kudus University. Advisors I Drs. Muhammad Kanzunnudin, M.Pd.; II Imaniar Purbasari, S.Pd, M.Pd.

**Key Words:** *Numbered Head Together, Snake Ladder, The Achievement of Social Studies, Technology Development.*

This research aimed to (1) to describe the improvement of the teacher's skill in teaching Social Studies by implementing the learning *Numbered Head Together* (NHT) of model with media of Snake Ladder game in the fourth grade of SD Jatisari Nalumsari Jepara, (2) to describe the improvement of the Social Studies achievement of the tenth grade students of SD Jatisari after being implemented the learning *Numbered Head Together* (NHT) of model with media of Snake Ladder game.

The learning *Numbered Head Together* of model was a variant from the group discussion in which every student in a group was given numbered hat, and then the teacher called the number of the students randomly. The media of Snake Ladder was a game that drilled the students to be honest, brave, and obedient. The Social Studies achievement was the students' skill after getting the Social Study learning that included cognitive, affective and psychomotoric aspects.

This was a classroom action research that conducted in the fourth grade of SD Jatisari Nalumsari Jepara. The research subjects were the researcher as the teacher and the fourth grade of SD Jatisari Nalumsari Jepara that consisted of 34 students. The method of data collection was by using observation, interview, test, and documentation. This research divided into two cycles and every cycle consisted of two meetings. The technique of data analysis that used was the data analysis of quantitative and qualitative.

The result of this research showed that teaching Social Studies by implementing the learning *Numbered Head Together* of model with media of Snake Ladder game improved in every cycle. The percentage of the teacher's skill in cycle I got the mean of 73.50% with the criteria of good (successful). It improved in cycle II with the mean of 88.50% with the criteria of very good (successful). The percentage of the achievement in cognitive aspect got the mean of 73.53% in cycle I with the criteria of good (successful). It improved in cycle II became 88.24% with the criteria of very good (successful). The percentage of the achievement in affective aspect reached the mean of 63.75% with the criteria of sufficient (successful) in cycle I. It improved in cycle II became 82.32% with the criteria of very good (successful). The percentage of the achievement in psychomotoric aspect reached the mean of 64.02% with the criteria of sufficient

(successful) in cycle I. It improved in cycle II became 83.40% with the criteria of very good (successful).

Based on the result of the classroom action research that was conducted by the research in the fourth grade students of SD Jatisari Nalumsari Jepara, it could be concluded that the learning *Numbered Head Together* of model with media of Snake Ladder game in the Social Studies subject could improve the teacher's skill and the students' achievement. The researcher suggested the students to have more spirit in joining the teaching and learning process, the teacher should master more about some effective learning model and media, so the teaching and learning process could run conductively and innovatively that made the Social Studies subject became more innovative and fun.



## ABSTRAK

**Azis, Rosida Isnaini.** 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Jatisari Nalumsari Jepara*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing I Drs. Muhammad Kanzunnudin, M.Pd.; II Imaniar Purbasari, S.Pd, M.Pd.

**Kata Kunci:** *Numbered Head Together*, Ular Tangga, Hasil Belajar IPS, Perkembangan Teknologi.

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru pada pembelajaran IPS dengan diterapkannya model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media permainan ular tangga di kelas IV SD Jatisari Nalumsari Jepara, (2) untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Jatisari setelah diterapkannya model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media permainan ular tangga.

Model pembelajaran *Numbered Head Together* merupakan varian dari diskusi kelompok di mana setiap siswa dalam kelompok diberi topi bernomor, kemudian guru memanggil nomor siswa secara acak. Media permainan ular tangga merupakan suatu permainan yang melatih siswa untuk bersikap jujur, berani, dan tahu aturan. Hasil belajar IPS adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pembelajaran IPS yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV SD Jatisari Nalumsari Jepara dengan subjek penelitian peneliti sebagai guru dan siswa kelas IV SD Jatisari Nalumsari Jepara yang berjumlah 34 siswa. Metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini terbagi menjadi dua siklus dan disetiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media permainan ular tangga meningkat dari setiap siklus. Persentase keterampilan mengajar guru siklus I memperoleh rata-rata 73.50% dengan kriteria baik (berhasil) dan meningkat pada siklus II yang memperoleh rata-rata 88.50% dengan kriteria sangat baik (berhasil). Sedangkan persentase hasil belajar kognitif siswa pada siklus I memperoleh rata-rata 73.53% dengan kriteria baik (berhasil) pada siklus I dan meningkat 88.24% dengan kriteria sangat baik (berhasil) pada siklus II. Persentase hasil belajar siswa pada ranah afektif mencapai rata-rata 63.75% dengan kriteria cukup (berhasil) pada siklus I dan meningkat menjadi 82.32% dengan kriteria sangat baik (berhasil) pada siklus II. Persentase hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik mencapai rata-rata 64.02% dengan kriteria cukup (berhasil) pada

siklus I dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 83.40% dengan kriteria sangat baik (berhasil).

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti ada siswa kelas IV SD Jatisari Nalumsari Jepara dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS mampu meningkatkan keterampilan mengajar guru, dan hasil belajar siswa. Peneliti menyarankan agar siswa lebih meningkatkan semangat dalam mengikuti pembelajaran, guru lebih menguasai beberapa model dan media pembelajaran yang efektif, sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan secara kondusif dan inovatif yang dapat membuat pelajaran IPS menjadi lebih berinovasi dan menyenangkan.





## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LOGO</b> .....	<b>ii</b>
<b>JUDUL</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Kegunaan Penelitian .....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	9
1.6 Definisi Operasional .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	12
2.1.1 Model Pembelajaran .....	12
2.1.2 Model Pembelajaran <i>Numbered Head Together</i> (NHT) .....	13
2.1.2.1 Pengertian Model <i>Numbered Head Together</i> (NHT) .....	13
2.1.2.2 Sintaka <i>Numbered Head Together</i> (NHT) .....	15
2.1.2.3 Kelebihan Model <i>Numbered Head Together</i> (NHT) .....	17
2.1.3 Media Permainan Ular Tangga.....	18
2.1.4 Hasil Belajar IPS .....	22

2.1.4.1 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	24
2.1.5 Keterampilan Guru dalam Pembelajaran.....	26
2.1.6 Hakikat IPS .....	27
2.1.6.1 Pengertian Pembelajaran IPS .....	27
2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran IPS .....	28
2.1.6.3 Ruang Lingkup Pembelajaran IPS .....	30
2.1.7 Perkembangan Teknologi produksi, Komunikasi, Transportasi .....	31
2.1.7.1 Perkembangan Teknologi .....	31
2.1.7.2 Perkembangan Teknologi Produksi .....	33
2.1.7.3 Perkembangan Teknologi Komunikasi.....	35
2.1.7.4 Perkembangan Teknologi Transportasi .....	37
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan .....	40
2.3 Kerangka Berpikir.....	42
2.4 Hipotesis Tindakan .....	46
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Setting Penelitian dan Subjek Penelitian .....	47
3.1.1 Setting Penelitian.....	47
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian .....	47
3.2 Variabel Penelitian.....	48
3.3 Rancangan Penelitian.....	49
3.4 Prosedur Penelitian .....	50
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	61
3.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	61
3.5.2 Instrumen Pengumpuln Data .....	65
3.6 Validitas dan Reliabilitas .....	68
3.7 Teknik Analisis Data.....	71
3.8 Indikator Keberhasilan.....	75
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
4.1 Deskripsi Penelitian Pra Siklus.....	76
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I .....	83
4.2.1 Perencanaan Tindakan.....	84



4.2.2 Pelaksanaan Tindakan .....	86
4.2.2.1 Pelaksanaan Siklus I Pertemuan I .....	86
4.2.2.2 Nilai Lembar Kerja Siswa Pertemuan I.....	95
4.2.2.3 Pelaksanaan Siklus I Pertemuan II .....	97
4.2.2.4 Nilai Lembar Kerja Siswa Pertemuan II .....	105
4.2.3 Pengamatan Tindakan.....	108
4.2.4 Refleksi Siklus I.....	127
4.3 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II .....	130
4.3.1 Perencanaan Tindakan.....	130
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan .....	132
4.3.2.1 Pelaksanaan Siklus I Pertemuan I .....	133
4.3.2.2 Nilai Lembar Kerja Siswa Pertemuan I.....	141
4.3.2.3 Pelaksanaan Siklus I Pertemuan II.....	143
4.3.2.4 Nilai Lembar Kerja Siswa Pertemuan II .....	151
4.3.3 Pengamatan Tindakan.....	154
4.4 Refleksi Siklus II.....	171
<b>BAB V PEMBAHASAN</b>	
5.1 Keterampilan Mengajar Guru .....	189
5.2 Hasil Belajar Siswa .....	201
<b>BAB VI SIMPULAN</b>	
6.1 Simpulan .....	231
6.2 Saran.....	232
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>235</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>238</b>

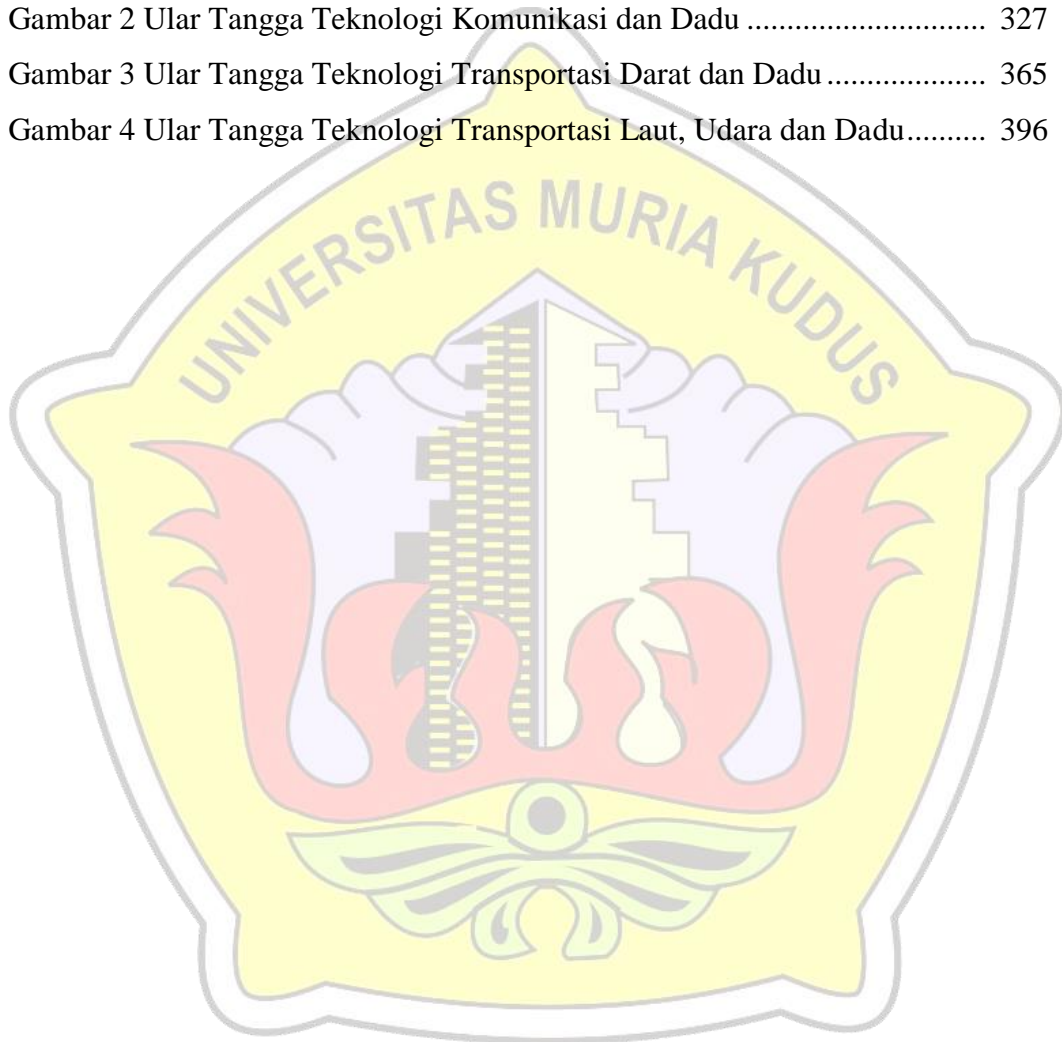
## DAFTAR TABEL

2.1 Tabel Sintaks <i>Numbered Head Together</i> .....	17
3.1 Kriteria Ketuntasan Minimal IPS Kelas IV .....	72
3.2 Kualifikasi Hasil Persentase Ketuntasan Belajar Siswa.....	73
3.3 Kriteria Keterampilan Mengajar Guru dalam Pembelajaran .....	74
3.4 Kriteria Skor Penilaian Hasil Belajar Afektif dan Psikomotorik dalam %	75
4.1 Data Nilai Siswa Kelas IV SD Jatisari .....	78
4.2 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas .....	82
4.3 Jadwal Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Jatisari .....	83
4.4 Daftar Nama Kelompok .....	89
4.5 Nilai Lembar Kerjas Siswa Siklus I Pertemuan I.....	95
4.6 Nilai Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan II.....	105
4.7 Keterampilan Mengajar Guru Siklus I .....	109
4.8 Nilai Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I.....	113
4.9 Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I.....	117
4.10 Nilai Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I .....	122
4.11 Nilai Lembar Kerjas Siswa Siklus II Pertemuan I.....	141
4.12 Nilai Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan II .....	151
4.13 Keterampilan Mengajar Guru Siklus II .....	155
4.14 Nilai Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus II.....	158
4.15 Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II.....	161
4.16 Nilai Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II.....	167
4.17 Peningkatan Keterampilan Guru Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II .....	172
4.18 Peningkatan Ranah Kognitif Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	176
4.19 Peningkatan Ketuntasan Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II .....	179
4.20 Peningkatan Ranah Afektif Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	181
4.21 Peningkatan Ranah Psikomotorik Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	185

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berpikir .....	45
3.1 Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas .....	50
4.1 Diagram Persentase Ketuntasan Klasikal.....	79
4.2 Guru Membagikan Topi Bernomor.....	90
4.3 Siswa Memainkan Permainan Ular Tangga.....	91
4.4 Siswa Berdiskusi Kelompok .....	93
4.5 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi Kelompok .....	94
4.6 Guru Membagikan Topi Bernomor.....	100
4.7 Siswa Memainkan Permainan Ular Tangga.....	101
4.8 Siswa Berdiskusi Kelompok .....	103
4.9 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi Kelompok .....	104
4.10 Diagram Persentase Nilai Lembar Kerja Siswa Siklus I.....	107
4.11 Diagram Persentase Keterampilan Guru Siklus I.....	112
4.12 Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I.....	115
4.13 Diagram Persentase Ranah Afektif Siswa Siklus I.....	120
4.14 Diagram Persentase Ranah Ranah Psikomotorik Siswa Siklus I .....	126
4.15 Guru Membagikan Topi Bernomor .....	136
4.16 Siswa Memainkan Permainan Ular Tangga .....	137
4.17 Siswa Berdiskusi Kelompok.....	139
4.18 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi Kelompok.....	140
4.19 Guru Membagikan Topi Bernomor .....	146
4.20 Siswa Memainkan Permainan Ular Tangga .....	147
4.21 Siswa Berdiskusi Kelompok.....	149
4.22 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi Kelompok.....	150
4.23 Diagram Persentase Nilai Lembar Kerja Siswa Siklus II.....	153
4.24 Diagram Persentase Keterampilan Guru Siklus II.....	157
4.25 Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II.....	160
4.26 Diagram Persentase Ranah Afektif Siswa Siklus II .....	165
4.27 Diagram Persentase Ranah Ranah Psikomotorik Siswa Siklus II .....	170

4.28	Diagram Persentase Peningkatan Keterampilan Guru.....	175
4.29	Diagram Peningkatan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa.....	179
4.30	Diagram Persentase Peningkatan Ranah Kognitif Siswa .....	180
4.31	Diagram Persentase Peningkatan Ranah Afektif Siswa .....	184
4.32	Diagram Persentase Peningkatan Ranah Ranah Psikomotorik Siswa ....	187
	Gambar 1 Ular Tangga Teknologi Produksi dan Dadu.....	295
	Gambar 2 Ular Tangga Teknologi Komunikasi dan Dadu .....	327
	Gambar 3 Ular Tangga Teknologi Transportasi Darat dan Dadu .....	365
	Gambar 4 Ular Tangga Teknologi Transportasi Laut, Udara dan Dadu.....	396





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Tindakan Kelas .....	238
Lampiran 2 Daftar Nama dan Jenis Kelamin Siswa Kelas IV SD Jatisari.....	239
Lampiran 3 Daftar Nama Kelompok Belajar Kelas IV SD Jatisari .....	240
Lampiran 4 Daftar Nilai Siswa Kelas IV SD Jatisari.....	241
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Terstruktur dengan Guru Kelas IV	
Pra Siklus.....	242
Lampiran 6 Pedoman Wawancara Terstruktur dengan Siswa Kelas IV	
Pra Siklus.....	243
Lampiran 7 Hasil Observasi Keterampilan Guru Kelas IV Pra Siklus .....	244
Lampiran 8 Indikator Penilaian Keterampilan Guru.....	246
Lampiran 9 Pengamatan Hasil Belajar Ranah Afektif Pra Siklus.....	251
Lampiran 10 Indikator Lembar Pengamatan Hasil Belajar Ranah Afektif.....	253
Lampiran 11 Rubrik Pensekoran Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus .....	254
Lampiran 12 Pengamatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Pra Siklus.....	257
Lampiran 13 Indikator Lembar Pengamatan Hasil Belajar Ranah	
Psikomotorik.....	259
Lampiran 14 Rubrik Pensekoran Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus...	260
Lampiran 15 Kisi-Kisi Soal Uji Coba Siklus I.....	263
Lampiran 16 Soal Uji Coba Siklus I .....	267
Lampiran 17 Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus I.....	271
Lampiran 18 Validitas Dan Reabilitas Siklus I.....	272
Lampiran 19 Kisi-Kisi Soal Uji Coba Siklus II .....	275
Lampiran 20 Soal Uji Coba Siklus II.....	279
Lampiran 21 Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus II .....	282
Lampiran 22 Validitas Dan Reabilitas Siklus II .....	283
Lampiran 23 Silabus Siklus I Pertemuan I.....	286
Lampiran 24 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	288
Lampiran 25 Materi Teknologi Produksi Siklus I Pertemuan I.....	292
Lampiran 26 Media Permainan Ular Tangga Siklus I Pertemuan I.....	295

Lampiran 27 Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan I .....	296
Lampiran 28 Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan I .....	298
Lampiran 29 Nilai Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan I .....	299
Lampiran 30 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I.....	300
Lampiran 31 Indikator Penilaian Keterampilan Guru.....	302
Lampiran 32 Pengamatan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I Pertemuan I.	307
Lampiran 33 Indikator Lembar Pengamatan Hasil Belajar Ranah Afektif.....	309
Lampiran 34 Rubrik Pensekoran Hasil Belajar Ranah Afektif.....	310
Lampiran 35 Pengamatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan I.....	313
Lampiran 36 Indikator Pengamatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik .....	315
Lampiran 37 Rubrik Pensekoran Hasil Belajar Ranah Psikomotorik.....	316
Lampiran 38 Silabus Siklus I Pertemuan II .....	318
Lampiran 39 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	320
Lampiran 40 Materi Teknologi Komunikasi Siklus I Pertemuan II .....	324
Lampiran 41 Media Permainan Ular Tangga Siklus I Pertemuan II.....	327
Lampiran 42 Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan II .....	328
Lampiran 43 Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan II .....	330
Lampiran 44 Nilai Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan II .....	331
Lampiran 45 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan II.....	332
Lampiran 46 Indikator Penilaian Keterampilan Guru.....	334
Lampiran 47 Pengamatan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I Pertemuan II	339
Lampiran 48 Indikator Lembar Pengamatan Hasil Belajar Ranah Afektif.....	341
Lampiran 49 Rubrik Pensekoran Hasil Belajar Ranah Afektif.....	342
Lampiran 50 Pengamatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan II .....	345
Lampiran 51 Indikator Pengamatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik .....	347
Lampiran 52 Rubrik Pensekoran Hasil Belajar Ranah Psikomotorik.....	348
Lampiran 53 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I .....	350
Lampiran 54 Soal Evaluasi Siklus I.....	353
Lampiran 55 Kunci Jawaban Evaluasi Siklus I.....	355



Lampiran 56 Nilai Evaluasi Siklus I .....	356
Lampiran 57 Silabus Siklus II Pertemuan I .....	358
Lampiran 58 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	360
Lampiran 59 Materi Teknologi Transportasi Darat Siklus II Pertemuan I .....	364
Lampiran 60 Media Permainan Ular Tangga Siklus II Pertemuan I .....	365
Lampiran 61 Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan I .....	366
Lampiran 62 Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan I .....	368
Lampiran 63 Nilai Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan I .....	369
Lampiran 64 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I .....	370
Lampiran 65 Indikator Penilaian Keterampilan Guru .....	372
Lampiran 66 Pengamatan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II Pertemuan I .....	377
Lampiran 67 Indikator Lembar Pengamatan Hasil Belajar Ranah Afektif .....	379
Lampiran 68 Rubrik Penskoran Hasil Belajar Ranah Afektif .....	380
Lampiran 69 Pengamatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan I .....	383
Lampiran 70 Indikator Pengamatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik .....	385
Lampiran 71 Rubrik Penskoran Hasil Belajar Ranah Psikomotorik .....	386
Lampiran 72 Silabus Siklus II Pertemuan II .....	388
Lampiran 73 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	390
Lampiran 74 Materi Transportasi Laut dan Udara Siklus II Pertemuan II .....	394
Lampiran 75 Media Permainan Ular Tangga Siklus II Pertemuan II .....	396
Lampiran 76 Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan II .....	397
Lampiran 77 Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan II ....	399
Lampiran 78 Nilai Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan II .....	400
Lampiran 79 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II .....	401
Lampiran 80 Indikator Penilaian Keterampilan Guru .....	403
Lampiran 81 Pengamatan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II Pertemuan II .....	408
Lampiran 82 Indikator Lembar Pengamatan Hasil Belajar Ranah Afektif .....	410
Lampiran 83 Rubrik Penskoran Hasil Belajar Ranah Afektif .....	411
Lampiran 84 Pengamatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik	

Siklus II Pertemuan II .....	414
Lampiran 85 Indikator Pengamatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik .....	416
Lampiran 86 Rubrik Pensekoran Hasil Belajar Ranah Psikomotorik .....	417
Lampiran 87 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II .....	419
Lampiran 88 Soal Evaluasi Siklus II .....	422
Lampiran 89 Kunci Jawaban Evaluasi Siklus II .....	424
Lampiran 90 Nilai Evaluasi Siklus II .....	425
Lampiran 91 Dokumentasi .....	427
Lampiran 92 Pedoman Wawancara Terstruktur dengan Guru Kelas IV	
Setelah Siklus .....	431
Lampiran 93 Pedoman Wawancara Terstruktur dengan Siswa Kelas IV	
Setelah Siklus .....	432
Lampiran 94 SK Judul .....	433
Lampiran 95 Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	434
Lampiran 96 Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi .....	439
Lampiran 97 Surat Ijin Penelitian .....	440
Lampiran 98 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	441
Lampiran 99 Surat Permohonan Ujian Skripsi .....	442
Lampiran 100 Surat Pernyataan .....	443
Lampiran 101 Daftar Riwayat Hidup .....	444